

# MEURTRES

## A' VENISE

Un grand logiciel d'aventure et d'action dans le décor splendide de la "Cité des Doges".

Venise est menacée. L'ultimatum des terroristes expire dans 5 heures ! Il est temps que vous entriez en jeu pour désamorcer la machine infernale et démasquer les coupables.

Commedia dell'arte, high-technologie, postiches, armes, mafiosi, touristes, cadavres... sont quelques-uns des ingrédients qui composent cette nouvelle super-production réalisée par Bertrand Brocard.

Non seulement vous disposerez d'un jeu passionnant, entièrement graphique, mais aussi de l'outil qui vous permettra d'avancer : un véritable "intégré" comprenant traitement de texte, gestionnaire de fichiers, logiciel de dessin, album-photo... Et pour préparer la phase finale du jeu, la neutralisation de la bombe : un simulateur de montage électronique !

EmuMovies



COBRA SOFT BP 155 71104 CHALON-SUR-SAONE CEDEX

# MEURTRES

## A' VENISE



COBRA





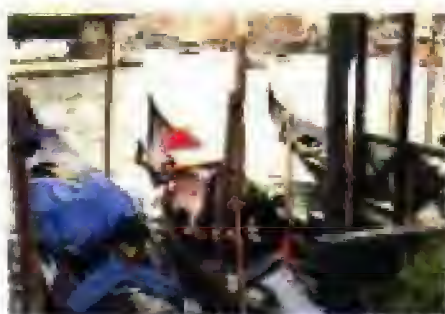
# MEURTRES A VENISE

Réalisation : Bertrand BROCARD / Dialogues : Jacky ADOLPHE  
Graphismes : Nathalie DELANCE / Programmation : Gilles BERTIN

Cette notice est conçue pour la version Atari. Pour les autres machines, se reporter à l'additif spécial qui indique les différences éventuelles et les modalités de lancement.

## But du jeu / Fin du jeu

Votre rôle est évidemment de *découvrir* la bombe déposée par les terroristes et de la *neutraliser*. Mais il vous faut aussi *arrêter* le ou les coupables et dénouer les fils de cette affaire complexe. Si la bombe explose, vous le verrez bien ! Pour ce qui concerne votre niveau d'avancement dans l'enquête il y a un programme de test.



## Début du jeu (Atari)

Eteindre puis rallumer l'ordinateur. Le démarrage est automatique après introduction de la disquette n°1.

## Terrain d'enquête

L'enquête se déroule le long du Grand Canal, de part et d'autre de la Place Saint-Marc. Le terrain est considéré comme un plan à deux dimensions. Les événements ont eu lieu la veille dans cet espace précis entre 14 et 23 heures.

## Organisation de l'écran

Sous l'image du Grand Canal se trouve un "bandeau de service" qui permet le défilement du paysage et dans lequel sont affichés certains messages.

En bas et à droite : le portrait. C'est vous ! Si celui-ci ne vous convient pas vous pouvez facilement en changer (voir plus loin Maquillage).

En bas et à gauche : les icônes permettent d'accéder à certaines fonctions. *A noter que l'icône "loupe" permet toujours de revenir au jeu.*

## Exploration / déplacements

La position est représentée par le curseur. Celui-ci se déplace grâce à la souris. Il suffit de cliquer sur l'endroit à explorer (la zone active n'a pas toujours la même taille).

S'il y a quelque chose à voir, une petite icône "disquette" apparaît dans le bandeau (*cliquer sur cette icône charge l'image du lieu*).

Si le personnage est présent, il apparaît automatiquement en surimpression sur le paysage.

Le nom du lieu apparaît dans le bandeau.

L'appui sur la touche X donne les coordonnées du curseur.

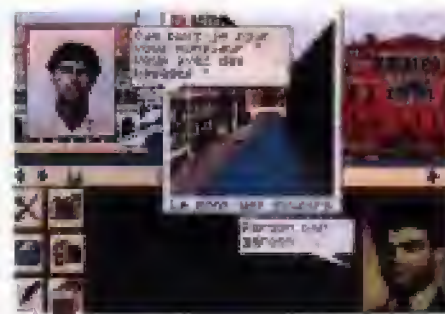
Les flèches d'extrémités du bandeau permettent de faire défiler le paysage plus ou moins vite.

On peut également aller directement dans certains lieux (actions/pensées)

## Les sons

De nombreux sons digitalisés rythment le jeu. Si vous êtes cardiaque, ou que vous jouez la nuit, ne réglez pas le volume du moniteur trop fort...

Photos de Venise :  
Maryse BROCARD



## Actions

Les actions possibles varient suivant la situation : lieu, rencontre d'un personnage. Elles sont accessibles en cliquant dans la partie supérieure de votre portrait (bulles "pensées").

Cliquer dans cette zone fait défiler les actions possibles. *Pour effectuer l'action, cliquer sur la bulle.*

## Dialogues

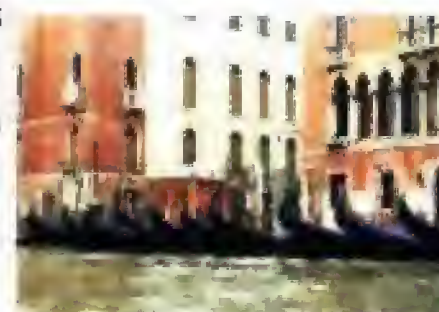
Ils fonctionnent selon le même principe mais en cliquant d'abord dans la moitié inférieure du portrait (bouche) puis sur la bulle choisie.

Le personnage répond dans son propre phylactère.

**Attention :** Au cours du jeu, et en fonction du déroulement de celui-ci, le nombre de phrases disponibles pour chaque personnage va augmenter, vous permettant de poser autant de nouvelles questions.

Quand un nouveau dialogue se débloquent, vous êtes averti par un coup de sonnette.

Cliquer sur le bandeau de service vous permet de connaître le nombre de réponses du personnage et le numéro de celle que vous venez de lire. Vous savez ainsi si vous avez encore des choses à apprendre sur lui... *Le deuxième groupe de chiffres indique votre score total.*



## Le temps

Il joue un rôle important. A midi, la bombe explosera irrémédiablement si vous ne l'avez pas neutralisée.

Au cours des 5 heures que vous passerez à Venise, certains personnages apparaîtront et disparaîtront. D'autres sont là en permanence.

Rassurez-vous vous aurez la possibilité de vivre plusieurs fois cette matinée.

## Icône "disquette"

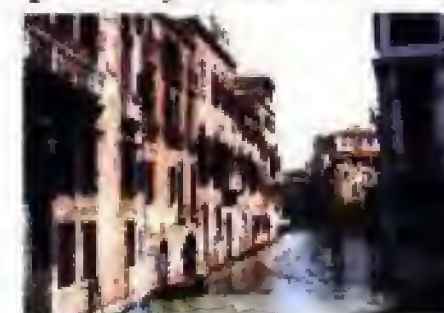
Cette icône du bloc principal permet :

- avance de l'horloge, reprise du jeu au début, Test.

- sauvegarde et chargement d'une situation d'enquête

L'explosion ou la reprise du jeu au début provoque la perte des interactions entre personnages. Une enquête sauvegardée reprend à l'heure où on l'a quittée.

**Attention :** pour simplifier les manoeuvres vous ne pouvez pas donner de nom à votre sauvegarde. Il vous



faut donc prévoir une disquette pour chaque sauvegarde différente sinon la précédente est "écrasée". Le portrait est sauvé automatiquement en même temps.

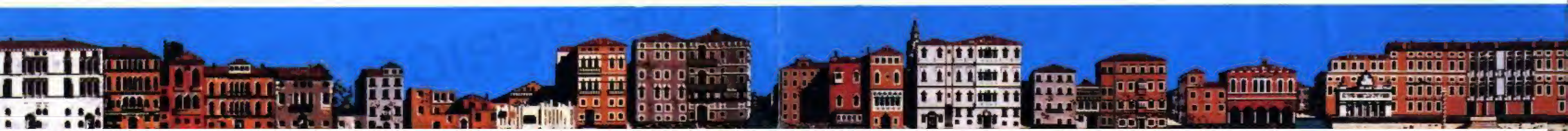
La disquette de sauvegarde doit être présente dans le lecteur au moment de la manoeuvre.

Le choix de ces actions se fait toujours de la même façon : *cliquer sur l'icône pour choisir, cliquer dans la bulle pour valider son choix.*

## Les indices

Comme vous avez pu le découvrir en ouvrant la boîte celle-ci contient une trentaine d'indices véritables. Pour plus de réalisme, nous vous conseillons de découper les indices papiers. Ils sont extrêmement important pour la compréhension de l'histoire et vous donneront en particulier le point de départ de nombreuses pistes. Expertisez chacun comme si vous étiez Sherlock Holmes.

**Attention :** au cours d'une fouille, les objets présents dans la boîte sont marqués d'un astérisque (\*).







### L'organizer

Ce mini-intégré n'a pas la prétention de rivaliser avec Framework, Ability Plus et consorts mais de vous aider à avancer dans le jeu.

### Traitement de texte (icône "plume")

Il permet de prendre des notes sans recourir à du papier. Les 9 pages sont indépendantes. L'icône "Poubelle" a un effet immédiat sur la page...

### Fichier-Répertoire (icône "fiches")

Vous devez remplir ce répertoire. C'est sur l'exactitude des noms et des photos que nous jugerons votre compréhension de l'énigme.

On choisit la fiche en cliquant sur la lettre index correspondante. La première lettre apparait en haut. On peut cependant l'effacer. C'est indispensable pour le cas où un personnage se cacherait sous un faux nom ! On peut coller une photo précédemment coupée dans l'album. En cas d'erreur, il faut cliquer sur le trombone pour la retirer.

### Prise de vue (icône "appareil photo")

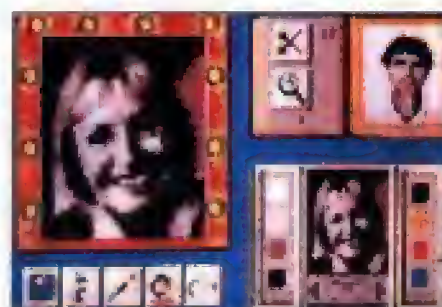
En présence d'un personnage, cliquer sur l'icône déclenche la prise de vue qu'on pourra voir dans l'album.

### Album-photo (icône "chargeur")

Il comporte 20 "vues". On ne peut les effacer volontairement mais elles sont recouvertes par les suivantes (au delà des 20 premières). Il s'ouvre à la dernière page consultée. Deux actions-pensées particulières sont disponibles : retournez-voir directement le personnage (déplacement simplifié) ou question "Connaissez-vous cette personne ?" si un personnage est présent.

### Couper ("ciseaux") / Coller ("colle")

Ces fonctions permettent de coller dans le calepin un texte préalablement coupé (réponse d'un personnage / résultat d'une fouille), ou de coller dans une fiche une photo coupée dans l'album. On ne peut pas couper la réaction à la vue d'une photographie.



### Le maquillage

Cette fonction (accessible dans la loge du Théâtre) vous permet de vous maquiller pour les besoins de l'enquête.

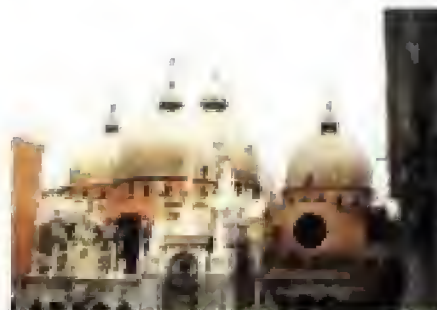
Vous pouvez profiter de cette opportunité pour modifier votre portrait afin qu'il vous ressemble vraiment ! Pour commencer, ouvrir la trousse à maquillage en cliquant sur "Make-Up". Les outils - sous la glace - sont facile à utiliser. On les sélectionne en cliquant sur l'icône correspondante : crayon (tracé), pot (remplissage), coton (démaquillage - retour en arrière), lunettes (accessoires). La couleur active est choisie dans la palette de "fond de teint".

Utilisation des accessoires : faire défiler les accessoires possibles dans la fenêtre avec les flèches qui l'entourent. Valider l'option accessoire et positionner l'accessoire choisi en le "trainant" avec la souris puis validez sur la fenêtre. A ce moment l'accessoire est recopié dans la glace.

L'icône "disquette" permet de sauvegarder le portrait, de charger l'un des deux modèles (homme ou femme) et même le coin supérieur gauche (56\*64 pixels) d'un écran PII (celui-ci doit se trouver sur la disquette présente dans le lecteur au moment de l'utilisation de la fonction et se nommer SCREEN.PII).

On peut utiliser également comme modèle un portrait de l'album-photo (icône "ciseaux").

ATTENTION : sauf raison particulière, nous vous conseillons de bien modifier le portrait afin qu'il n'y ait pas de confusion. Les personnages ne sont pas capables de reconnaître le portrait. *Seul un système automatique peut le faire.*

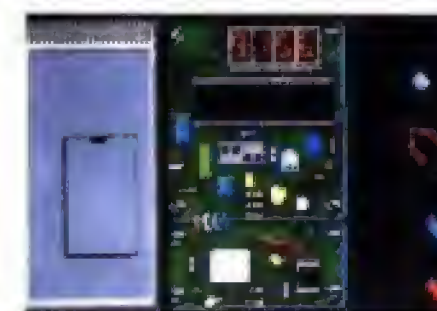


### Le déminage

En attendant de le faire réellement quand vous aurez trouvé la bombe, nous vous conseillons un entraînement préalable sérieux.

Vous pouvez le faire au Commissariat.

Le but est d'arrêter le défilement du compteur avant le zéro fatidique ! Pour cela il faut démonter le mécanisme grâce à l'outillage fourni (sélection en cliquant sur les icônes). Il peut exister quelques différences entre la bombe réelle et le modèle factice.



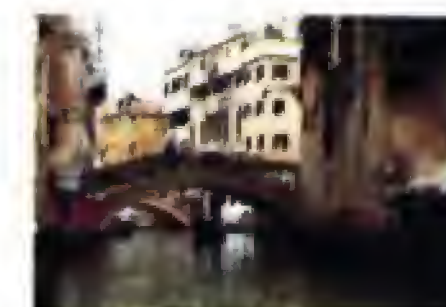
### Conseils pour le jeu

Dans "Meurtres à Venise" plusieurs histoires s'entremêlent. Vous pouvez d'abord vous consacrer à la neutralisation de la bombe puis approfondir pour démasquer les terroristes mais également démêler tous les fils de l'affaire : relations entre les personnages, psychologie de ceux-ci, ressorts secrets qui les poussent à agir, à mentir, à se cacher. Mettez-vous parfois en colère. Dans les indices, les témoignages, les compte-rendus de fouille, rien n'est gratuit ! Lorsque vous tenez le début d'une piste, ne lâchez pas le fil (!...). Mais n'oubliez pas de revenir sur les voies non encore explorées ! C'est pour vous faciliter la tâche que nous avons joint l'intégré. Utilisez-le !

Enfin, lisez la notice... lisez la notice... lisez la notice !



Pour Bénédicte, et pour Simon, plus vivant que jamais.



### Le test

Ce petit programme vous permet de faire le point sur vos connaissances en répondant à un certain nombre de questions précises.

On y accède par l'icône disquette (voir colonne 4).

Les questions vous aiguilleront dans votre recherche.

### Le concours

Si vous voulez assister au grand final "grandeur nature" de Meurtres à Venise, participez au grand concours et gagnez un week-end dans un palace au cours duquel vous pourrez participer à une super "Murder-Party" à la sauce Cobra Soft. De nombreux autres cadeaux récompenseront les participants.

Renseignez-vous chez votre revendeur !

(Date limite de participation 31 mars 1989)

Copyright 1988 by Cobra soft

Reproduction formellement interdite



L'équipe COBRA SOFT (de gauche à droite) : Bertrand BROCARD (réalisateur), Nathalie DELANCE (graphiste), Jacky ADOLPHE (chef de projet), Roland MORLA et Gilles BERTIN (programmeurs).



Ecrans Atari ST